

SPILLEREGLER

Barbie™

INNHold

Spilleplan, 4 Barbie-brikker, 4 brikker med Barbie på hest, 24 utstyrsbrikker, 8 plastføtter og terner.

FORBEREDELSE

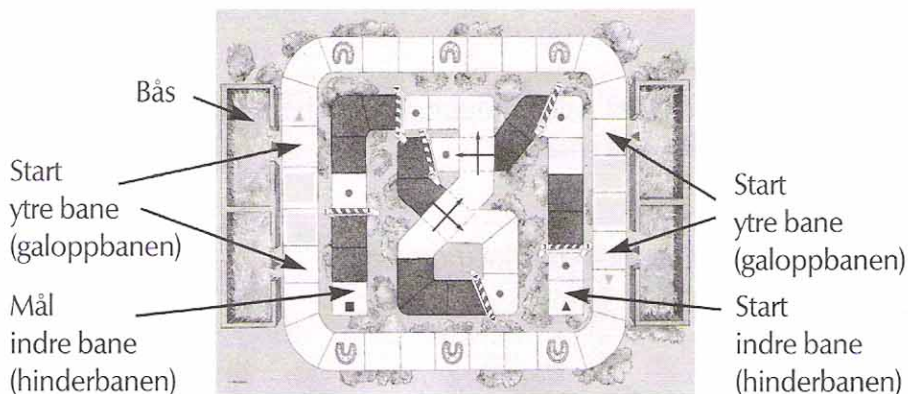
Før spillet tas i bruk, må de 24 utstyrsbrikkene og de 8 spillebrikkene trykkes ut av papprammen. Spillebrikkene settes i hver sin plastfot. (Spillebrikkene består av 4 Barbie-brikker og 4 brikker med Barbie på hest).

Før man begynner å spille, legges utstyrsbrikkene med baksiden opp på spilleplanet, blandes og plasseres på feltene på ytre bane (galoppbanen). Ingen av feltene med hestesko skal dekkes til av utstyrsbrikker.

Spillerne velger hver sin Barbie-brikke, og tar samtidig tilhørende brikke med Barbie på hest (brikkene skal ha lik bakgrunnsfarge).

Spillerne plasserer spillebrikkene i hver sin bås.

Spillerne kaster terner om hvem som skal begynne. Spilleren som får høyest verdi begynner.



SLIK SPILLER MAN

YTRE BANE (GALOPPBANEN): Første spiller kaster terningen og flytter Barbie-brikken sin ut på galoppbanen. Spilleren flytter i pilens retning. Lander spilleren på en utstyrsbrikke, får han snu denne.

· Hvis brikken har riktig bakgrunnsfarge, legger spilleren den foran seg. Turen går så videre til spilleren til venstre.

· Hvis brikken ikke har riktig farge, legger spilleren den tilbake med baksiden opp på det samme feltet. Turen går så videre til spilleren til venstre.

Alle spillerne skal se utstyrsbrikken før den blir lagt tilbake.

HESTESKO-FELT: Lander spilleren på et felt med en hesteko, får han flytte direkte til et valgfritt felt med en utstyrsbrikke og snu denne.

INDRE BANE (HINDERBANEN): Når en spiller har samlet alle 6 utstyrsbrikkene sine, flytter han Barbie-brikken direkte tilbake til båsen og plasserer deretter brikken med Barbie på hest utenfor start på hinderbanen.

Neste gang det er spillerens tur, kaster han terningen og skal nå flytte framover på hinderbanen i pilens retning.

Banen har 6 hindre i alt. Hvis spilleren lander på et av de røde feltene bak et hinder, har han ikke klart å hoppe over hinderet, og må flytte brikken sin tilbake til feltet foran hinderet (felt med rødt punkt).

Neste gang det er spillerens tur, må han kaste minst det antall øyne som tallet ved hinderet viser for å kunne hoppe over.

Spilleren blir i motsatt fall stående og kaster terningen på nytt neste gang det er hans tur.

Har hinderet verdien 3, må spilleren altså kaste 3, 4, 5 eller 6 for å komme over.

Hvis spilleren kaster 5 eller 6, kan han i enkelte tilfeller lande på et rødt felt bak neste hinder på banen. Da flytter spilleren brikken tilbake til feltet foran dette hinderet.

Når spilleren står foran det siste hinderet, trenger han *ikke* nøyaktig antall øyne på terningen for å gå i mål.

VINNEREN AV SPILLET

Spilleren som kommer først i mål på indre bane, vinner spillet.



Spill fra Litor